GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Nº1

Play manía

RESIDENT EVIL™ 5

Capítulos • Mapas detallados • Enemigos • Extras



CONTROLES

- ←: Mover personaje
- →: Mover cámara
- ▲: Desplegar inventario
- ■: Abrir / Golpear
- ✖: Correr / Recargar mientras apuntas
- ●: Acción del compañero
- **L1:** Apuntar
- **L2:** Empuñar cuchillo
- **R1:** Disparar / Lanzar cuchillada / Buscar al compañero
- **R2:** Mapa
- **Start:** Pausa

Chris y Sheva, agentes de la BSAA, inspeccionan una aldea africana en la que ha estallado un brote vírico y donde pronto se verán asediados por centenares de infectados y mutaciones. Con estos consejos podrás ayudarles a sobrevivir y dar con el responsable de la terrorífica epidemia.

CONSEJOS

1. DISPARA Y GOLPEA

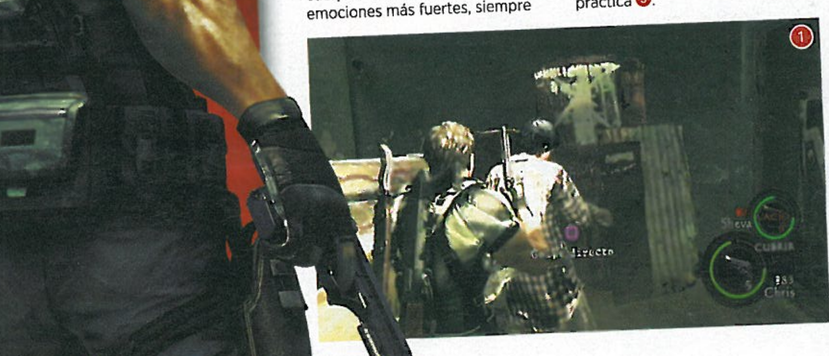
Si quieres quitarte de encima a los enemigos comunes de una forma rápida, una buena estrategia es **utilizar los ataques cuerpo a cuerpo.** Para ello, dispara a tu objetivo en la cabeza o en una de sus extremidades y luego corre hacia él para propinarle un contundente golpe. Además de ganar tiempo y maniobrabilidad en las peleas tumultuosas, **esta técnica te permitirá ahorrar un buen número de balas** ❶.

2. APUNTA A LA CABEZA

Si no se te dan bien los ataques cuerpo a cuerpo o te gustan las emociones más fuertes, siempre puede recurrir al clásico balazo en la cabeza para deshacerte de algún molesto zombi. **Apunta con precisión a su frente,** dispara y verás cómo su cabeza revienta como una calabaza ❷.

3. LA PISTOLA, TU ARMA BÁSICA

Aunque no es ni de lejos el arma más destructiva de tu arsenal, **el elevado número de municiones** para pistola que encontrarás en el juego hace recomendable que mantengas durante toda la partida una pistola en tu inventario. **Si aprendes a combinar su uso con los ataques corporales**, te resultará además un arma sumamente práctica ❸.







4. ESCAPA Y CONTRAATACA

En los combates en los que tengas que hacer frente a un gran número de enemigos, **es importante que no te quedes nunca parado y sepas moverte** con agilidad por el escenario. Rehúye las áreas "superpobladas" de adversarios e intenta guardar las distancias para no verte rodeado. Así evitarás que te sorprendan por la espalda y podrás recargar tus armas más cómodamente ❹.

5. SORPRENDE CON ATAQUES FURTIVOS

Como en todo buen juego de acción que se precie, **las armas de precisión constituyen un elemento fundamental** para ir diezmando inteligentemente las tropas de enemigas mientras avanzas. Gracias a los diferentes tipos de rifles de francotirador y a sus sucesivas mejoras, podrás abatir zombis desde largas distancias y descubrir los emblemas más recónditos ❺.

6. COLABORA CON TU COMPAÑERO

La complicidad entre Chris y Sheva a la hora de hacer frente a las hordas de zombis y mutaciones es clave para llevar la aventura a buen puerto. **Suminístrale a tu pareja las municiones que necesite, cúrale los daños** y permanece atento por si necesita alguna ayuda durante las refriegas. Recuerda que tu integridad depende de la suya ❻, así que nunca se te ocurra abandonarla a su suerte.

7. INVESTIGA LOS ESCENARIOS

Puedes interactuar con buena parte de los objetos, muebles y artefactos de los diversos escenarios. Esto no sólo te servirá para avanzar en la aventura y descubrir valiosos tesoros, sino que también te puede ayudar a decantar a tu favor el devenir de algunos combates. **Pateando llameantes antorchas y derribando escaleras** pondrás las cosas más difíciles a tus enemigos ❼.

LEYENDA MAPAS

- Monedas de oro
- Hierba verde
- Hierba roja
- Documento
- Granada de mano
- Granada incendiaria
- Granada cegadora
- Spray primeros auxilios
- Municiones
- Tesoros
- Bomba de proximidad
- Huevos
- E Emblemas BSAA









CAPÍTULO 1

1.1 PUNTO DE CONTROL CIVIL

(MAPA 1)

Avanza a la carnicería y entra por la puerta lateral para hablar con el contacto. Tras coger la **pistola** y las **monedas**, sal por la izquierda y baja las escaleras hasta la tienda de muebles ①. Entra recogiendo más **ítems** y corre al siguiente edificio para ver una terrible escena.

Inmediatamente después, saca tu pistola y abate con un par de balazos y otro par de golpes al individuo infectado que se abalanzará sobre ti. **Salta al exterior por la ventana** de la siguiente habitación y avanza por el camino abierto.

Cuando aparezca el primer gran grupo de zombis, date la vuelta y corre al edificio del fondo para refugiarte. Examina la **puerta enrejada** y pulsa ● para derribarla con una acción de equipo. **Raja los barriles** de la siguiente sala para coger más **ítems** y baja por la trampilla del fondo ②. Recorre el túnel sin detenerte hasta subir por una escalerilla de mano. **(MAPA 2)**





MAPA 1

TRAMPILLA

CARNICERÍA

TIENDA MUEBLES

PISTOLA M92F

Sal del cobertizo y baja por la cuesta en curva hasta poder entrar a una casa. Cuando **los Majini os descubran,** empuja las estanterías con ■ para **bloquear la puerta** y la ventana de la izquierda. Ganarás tiempo para abastecerte de **municiones**. Cuando tus enemigos desbloqueen la ventana, elimina con disparos a la cabeza a los que intenten entrar ③. **Cuando los nativos accedan por el techo,** sal al exterior por la ventana, **cruza las rejas cuando el Ejecutor las destroce** y adéntrate luego en el pueblo.

Tu objetivo es aguantar hasta que el helicóptero de Kirk limpie la zona a golpe de misilazos, así que **procura moverte rápido por el escenario** para no ser rodeado. **Dispara a los bidones** y las cajas eléctricas para desembarazarte de varios enemigos a la vez. Y procura que el Ejecutor esté cerca para causarle daños.

(VER MINI-JEFE: EJECUTOR)

Es recomendable que subas a los tejadillos: así podrás divisar mejor a los Majini y verles venir. Cuando la zona quede despejada, recoge los **ítems** y sal por el portón rojo del fondo. **(MAPA 3)**

1.2 – ASAMBLEA PÚBLICA

Entra en el edificio, **avanza hasta el patio trasero** y realiza una acción de equipo para **impulsar a Sheva a la escalerilla** rota ④. Cuando la chica localice una **llave**, sigue adelante y acaba con la mujer del callejón y el hombre que surgirá tras la esquina. Luego elimina al Majini que se está tras la verja de la derecha y **rompe los barriles en busca de ítems**.

MAPA 2

COBERTIZO

PORTÓN ROJO

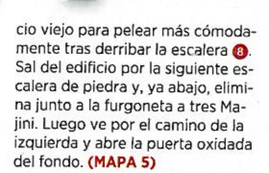












Continúa por el camino opuesto y entra en el edificio de la izquierda para hacerte con más **ítems** y tumbar a un juramentado que caerá del techo. Luego cruza la acera hacia el edificio de enfrente y prepara tu pistola para eliminar a una pareja de enemigos. **Aúpa a Sheva para que suba por la escalerilla** a tu izquierda y conseguirás la **Llave del edificio viejo** ⑤. Tu compañera regresará seguida por tres Majini, así que aléjate unos pasos para acabar con ellos.

Entra ahora en las casas de la acera de enfrente para recoger más **ítems** y abate al zombi que surgirá de golpe tras la reja del fondo. Desvíate por el **callejón de la izquierda** y estate atento para eliminar a otro enemigo que surgirá tras las cajas apiladas. Tras deshacerte de otro zombi que doblará la esquina, entra al **edificio por la puerta azul,** bajo la escalera ⑥. **Sube al balcón derecho superior** y, tras exterminar a una pareja de infectados, **abre el baúl para hacerte con un tesoro**, un **Reloj antiguo**. Vuelve a la calle y abre la puerta enrejada del final con una acción de equipo. **(MAPA 4)**

Avanza a la izquierda por el nuevo escenario y usa la Llave en la vieja casa verde para coger la **escopeta Ithaca M37**. Entra en el edificio cercano por la **escalera de piedra** para vértelas con una mujer zombi y unos amigos. Para acabar con ella tras la mutación, **dispara repetidamente con la escopeta** al Cephalo que surgirá de su cabeza ⑦. Tras matarla, recoge de sus restos el **tesoro** y acaba con unos cuantos enemigos que vendrán por la otra puerta.

Si sales a combatir al exterior, encontrarás **munición** de escopeta y podrás subir al tejado del edificio viejo para pelear más cómodamente tras derribar la escalera ⑧. Sal del edificio por la siguiente escalera de piedra y, ya abajo, elimina junto a la furgoneta a tres Majini. Luego ve por el camino de la izquierda y abre la puerta oxidada del fondo. **(MAPA 5)**

Avanza por el pasillo hasta poder abrir una puerta y recorre el almacén para **subir por unas escaleras manchadas** de una sustancia negra. Tras ver al soldado desplomarse, sigue a la derecha y sube »

INICIO
ITHACA M37
MAPA 4
FIN



MINI-JEFE: EJECUTOR

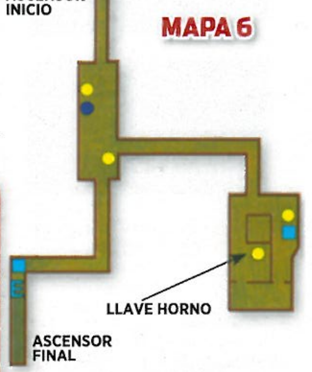
Para superar esta fase no es obligatorio que acabes con él: el helicóptero se encargará de ello ❶. Aún así, puedes intentarlo explotando los barriles de gasolina, lanzándole granadas y disparándole manteniendo una distancia prudencial.



» por la escalera de mano hasta otro piso. Avanza por las tablas sobre otro cadáver y acércate a la puerta enrejada. Salta para abrir el **baúl con oro escondido a tu izquierda** 9 y luego abre la puerta con una acción de equipo. Tras el vídeo, sal al pasillo por la puerta azul y no te detengas hasta un ascensor. **(MAPA 6)**

Abre la puerta al fondo del pasillo y ve a la izquierda (la otra puerta está cerrada). En la sala de la cámara de cremación, coge la **Llave del horno** junto al cadáver, vuelve para usar la llave y...
(VER JEFE: UROBOROS)

Utiliza la llave en la puerta y avanza hasta subir en otro ascensor.



JEFE: UROBOROS

Tu objetivo es abrasarlo en la cámara de cremación, junto al soldado que tenía la llave, así que corre hacia allí. Comienza tumbando las bombonas y dispara sobre ellas cuando tu enemigo pase cerca para debilitarle con las explosiones 1.

Cuando empiece a renquear, accede a la cámara por la puerta izquierda y atráelo para que entre por ahí 2. Cuando se acerque, sal corriendo por la otra puerta y baja la palanca del mecanismo en cuanto ponga un pie en la cámara.







CAPÍTULO 2

2.1 ALMACÉN

(MAPA 7)

Coge la **ametralladora H&K MP5** en la zona izquierda del almacén 1 y sal. Ve a la derecha hasta poder disparar a un enemigo apostado sobre un contenedor 2. Al caer, **desactivará una trampa explosiva.** Dobla sigilosamente la esquina y deshazte de 3 Majini entre los contenedores (**el de la ballesta subirá** por la escalerilla). Después, recoge los **ítems** y **destruye de un tiro la trampa explosiva** para tomar el camino de la derecha.













7

8

PUENTE ROTO

ESCALERA DE MANO

E

MAPA 8

Tras inutilizar otra trampa, varios perros zombi te cerrarán el paso y tendrás que **usar la escopeta** para eliminarlos. **Dispara al jefe de la manada**, el Adjule, al centro de su cabeza abierta para doblegarlo. Si te arroja al suelo, mueve rápidamente el stick izquierdo o te decapitará 3.

Muévete entre los contenedores de la derecha tras destruir otra trampa y aniquila al zombi que aparecerá. Sube por la escalerilla del fondo, cruza el contenedor vacío y déjate caer al otro lado. Avanza unos pasos y **asómate al descampado para atraer enemigos** hacia el pasillo estrecho, sin salir al exterior. Tu enemigo más complicado será un Majini hombre alto: usa la escopeta 4. Al matarlo, obtendrás un **brazalete**. Cuando dejen de llegar malos, sal a espacio abierto y **usa la ametralladora para abatir al Majini que te lanza flechas** explosivas desde el tejado 5. Sal por el **portón alambrado** de la derecha y salta el tramo roto del puente. **(MAPA 8)**

En cuanto cruces el puente, verás un camión aproximándose a toda velocidad. **Dispara al barril rojo de la izquierda** cuando pase cerca y volcará antes de llegar a ti 6. Inmediatamente después, **extermina al grupo de nativos** que llegará desde el final del puente, explotando más barriles y con algún escopetazo. En el final del puente, baja por las escaleras y **entra en el paso subterráneo** para eliminar con la escopeta a **cinco perros** sucesivos que te atacarán.

Tras abrir la puerta del fondo, cruza la siguiente estancia hasta otra puerta. Avanza por el nuevo túnel hasta el exterior y **camina hacia los cadáveres** de la derecha. Surgirán unos **insectos alados** de los cuerpos, Kipepeos, que **deberás volar por los aires usando la escopetazos** 7. Con un disparo cercano los tumbarás. **Abre a patadas la puerta enrejada** y recorre el túnel oscuro hasta subir por una escalera de mano. **(MAPA 9)**

Arriba, ve por el muelle y la orilla hasta el mercadillo: verás que el acceso al puerto está cerrado. **Abre a patadas la doble puerta verde** con candado de una de las casas de la derecha 8 y **examina dentro el cadáver colgado para descubrir las Llaves del puerto**. »





» **Dispara un tiro para hacerlas caer** y poder cogerlas. Sal rápidamente de la casa y prepárate para combatir contra un nutrido grupo de resucitados liderados por otro **Majini hombre alto**. Para desembarazarte de ellos, muévete rápido por el escenario, **apunta siempre a la cabeza** 9 y sube ocasionalmente a los tejados si te ves acosado.

Usa las llaves para entrar al puerto y avanza por el embarcadero mientras sigues deshaciéndote de más zombis. Alcanzado el otro extremo del mercado, **afina tu puntería para abatir con la ametralladora a los ballesteros** que te atacarán desde la distancia 10 y enseguida vendrá un **helicóptero a echarte una mano**. Salta por encima de la barricada y otro grupo de juramentados se acercará corriendo. Acaba con ellos con la ayuda del helicóptero y luego encárgate de los Kipepeos que salgan. Antes de **seguir por el portón rojo** de la izquierda, entra en la casa más alejada y podrás coger un **rifle SV5. (MAPA 10)**

Comienza desviándote por la puerta a tu derecha y avanza hasta poder aniquilar con tu pistola a tres zombis que saldrán de una casa. Tras inspeccionar la vivienda, continúa por la cuesta del fondo y **aúpa a Sheva a la escalerilla de la fachada** de la mansión. Aniquila a los Majini que se acercarán mientras tu compañera te cubre y avanza hacia la izquierda, donde podrás **usar el rifle de francotirador** para abatir a un infectado que lanza cócteles incendiarios sobre la azotea 11. Y acaba con el Kipepeo que brotará de sus restos antes de que ataque a tu colega. **Sube por una segunda cuesta mientras aniquilas** a otro grupo de zombis y entra en la casa. Ve a los baños de la izquierda para matar a un Majini y luego al salón para acabar con dos más. Como la puerta de salida está cerrada, **sube al balcón del último piso** mientras exterminas a más nativos y **ayuda allí a Sheva a saltar al edificio opuesto** 12. Sin perder un segundo, baja al balcón del segundo piso por el hueco de la derecha y abate con el rifle a los Majini que acosen a tu compañera 13. Cuando consiga abrir la puerta de abajo, sal a la calle y elimina a los enemigos restantes. Luego, sube por la escalera del fondo de la calle para ver a un duro enemigo... **(VER MAJINI CON MOTOSIERRA)**









MINI-JEFE: MAJINI CON MOTOSIERRA

Este tipo de enemigo se repetirá, pero este primero merece especial atención por su resistencia. Antes de subir la escalera, dispara a lo alto del poste para tirar una caja eléctrica que te resultará útil 1. En cuanto aparezca, regresa corriendo a la calle principal y empieza a combatir centrándote en explotar los barriles rojos cuando esté cerca. Cuando ya no queden Majini ni bidones, ataca al mini-jefe con escopetazos o electrocutándole disparando a la caja eléctrica caída. Tendrás que castigarle un buen rato.





Derrotado el zombi con motosierra, recoge la **Llave del guardia** de su cadáver y úsala para abrir la **puerta del costado izquierdo de la mansión** superior. Luego abre las puertas del fondo con una acción de equipo y sigue hasta un descampado. Allí tendrás que superar la primera prueba de reflejos.
(VER QTE MAJINI MOTEROS)

QUICK TIME EVENT: MAJINI MOTEROS

Un grupo de moteros Majini os atacará y tendrás que pulsar rápidamente los tres botones sucesivos que aparecerán en pantalla para evitar morir ①. La combinaciones más habituales son "✖, ✖ y L1+R1" o "■, ■ y L1+R1" ②.





2.2 ESTACIÓN DE TREN
(MAPA 11)

Sal a la estación y avanza entre los dos primeros vagones mientras exterminas una jauría que llegará del fondo. **Destruye de un tiro la trampa explosiva** del final del corredor y acaba con más perros. Sigue avanzando hasta destrozar **otro detector explosivo**, sube a lo alto del vagón por la escalerilla de la izquierda y aniquila a los **nativos con ballestas** de arriba ⑭. Salta a los contenedores de arena de la izquierda y baja por la rampa mientras desactivas otra **trampa**. Salta a la vagoneta inferior, destroza **dos trampas** mientras avanzas por las vías y desciende en el montacargas.

Ya dentro del túnel subterráneo, avanza hasta coger una **linterna**. Puedes llevarla tú o dársela a tu compañera ⑮. Coge la **Hierba roja** que encontrarás a la derecha en la primera bifurcación, sigue adelante (acabando con un zombi) y más adelante con un par de Majini más que te saldrán al paso. Sigue hasta llegar a la zona de cascadas de la izquierda. Allí te saldrán otros tres enemigos, así que saca tu pistola y acaba con ellos ⑯.

Tras eliminar a dos Majini más en la siguiente bifurcación, coge los **ítems** de los dos caminos convergentes y avanza unos pasos. Saca tu **rifle de francotirador** y verás a un zombi agazapado tras la siguiente esquina: túmbale de un tiro en la cabeza. Más adelante, desvíate a la izquierda para recoger **munición** y regresa al camino principal. **Abre la puerta de estacas accionando la manivela** de la derecha y pasa rápidamente al otro lado cuando tu pareja accione la del fondo para evitar a los zombis que vendrán por detrás.



Cuando llegues a la zona abierta, un montón de enemigos se lanzarán a por ti. El túnel por el que has llegado es un buen lugar para hacerte fuerte mientras llegan ⑰. **Si tienes un par de granadas, úsalas** para ahorrar municiones. Tras **abatir con el rifle a los ballesteros** (al fondo en lo alto), sube por la escalerilla del fondo y asciende por las rampas mientras te abasteces de **ítems**. »

MONTACARGAS
MAPA 11
E
INICIO











» Alcanzados los túneles convergentes de arriba, deshazte de un nativo rezagado y avanza por el siguiente túnel. **En cuanto escuches gritos, saca el rifle** y abate a los tres enemigos que verás a cierta distancia (18). Después sube en el ascensor. **(MAPA 12)**

Al salir, sube las escaleras, entra en la cabina de control y abre el armario del fondo para coger un **rifle Dragunov SVD**. Cúbrete tras la ventana y usa tu nueva arma contra los enemigos del exterior, **eliminando primero al que maneja la ametralladora** sobre un camión (19). Mientras combates, **gírate ocasionalmente** para matar a los nativos que puedan llegar desde el sótano. Despejado el exterior, baja las escaleras para salir y sube por la cuesta de la izquierda mientras te deshaces de algún rezagado.

Ya arriba, acércate a la cabina metálica cerrada para acabar con un zombi que surgirá de golpe y sube por la **escalerilla roja de la izquierda** para alcanzar un balcón superior (20). Baja por la siguiente escalerilla para alcanzar un **punto de control** y enseguida **empezarán a llegar enemigos desde el fondo** y el saliente del que has descendido. **Lucha desde los escombros** y evitarás que te sorprendan por la espalda.

Avanza hasta la escalera rota, aúpa a Sheva para que suba y corre por la cuesta para reencontrarla arriba y **ayudarla a finiquitar a otro grupo de nativos.** Realiza una acción de equipo para **empujar el contenedor** de escombros y avanza hasta el punto de control. Baja después de un salto para enfrentarte a una poderosa criatura. **(VER JEFE: POPOKARIMU)**

FIN

MAPA 12

ASCENSOR INICIAL



2.3 SABANA

Dispara sin descanso desde la **ametralladora de la camioneta** para derribar a los motoristas que irás viendo aparecer a ambos lados de la carretera. **Cuando el terreno se vuelva algo sinuoso** y el vehículo empiece a dar bandazos, pulsa rápidamente ■ para agarrarte y evitar una caída (21). Pasado el punto de control, pulsa ✖ para

JEFE: POPOKARIMU

Antes del combate, arma a tu pareja con alguna ametralladora y dale la orden de "Atacar". Comenzada la contienda, corre hacia la caseta de la izquierda y recoge las dos bombas de proximidad de su interior. Coloca una frente a la criatura y aguarda a que la pise y se produzca la explosión (1). Con el engendro tocado, saca tu ametralladora y dispara incesantemente sobre la zona carnosa de su cuerpo hasta que se incorpore (2).
Recoge más bombas de proximidad en la zona izquierda del escenario y sigue empleando la misma táctica hasta que el vampiro-escorpión huya.
Si en algún momento te alcanza con su sustancia pegajosa, mueve rápidamente el stick izquierdo para liberarte.









evitar caerte y luego gírate a la izquierda para **ametrallar un camión enemigo**, centrando tus disparos en los Majini que te atacan desde el remolque 22.

Tras ametrallar a dos grupos de motoristas y pulsar L1+R1 para evitar caer en la curva, ocúpate de los dos camiones que surgirán a ambos lados. Alcanzado el punto de control, dispara sin pausa a los nativos que te cierran el paso junto a un camión **hasta provocar la explosión de los bidones** 23. Reanudado el camino, gírate a la derecha para ametrallar a los ocupantes de un camión y encárgate de un último grupo de motoristas. Visto el vídeo, tendrás que enfrentarte a un nuevo jefe.

(VER JEFE: NDESU).

JEFE: NDESU

Dispara al rostro del gigante cuando se aproxime a ti y conseguirás que acabe retrocediendo dolorido 1.
Una vez lejos, explota el barril rojo cercano a Ndesu para que la explosión le provoque más daños. Pronto volverá a acercarse, esta vez con algunas arañas emergiendo de su cuerpo y a las que deberás destrozar a tiros 2. Tras acabar con ellas, ametralla el Cephalo que brotará de su cabeza hasta que el gigante vuelva a la normalidad y esquiva sus posteriores ataques pulsando el botón indicado en pantalla.
Si los nativos que te atacan desde el fondo te causan daños, mátalos disparando a los barriles explosivos.
Continúa luego atacando a Ndesu hasta que el Cephalo brote por segunda vez y ametrállalo hasta seccionarlo.





CAPÍTULO 3

3.1 PANTANOS

(MAPA 13)

Tras desembarcar, **acércate a la entrada del campamento**, recoge del suelo la **Tabla de la bestia** y destroza los escudos indígenas para hacerte con **municiones**. Conduce el aerodeslizador en dirección al punto intermitente que verás al oeste en el mapa y recoge el **Mapa de tablas del suelo**. Verás que aparecen **tres "X" luminosas en el mapa**, los lugares donde se encuentran las tres tablas restantes que has de encontrar 1. Antes de volver al "hovercraft", acércate al portón de madera de la izquierda e **introduce la Tabla de la bestia en el hueco** del Plato de piedra.





De vuelta a la nave, conduce hacia el lugar marcado al este de tu posición. Corre por el área inundada en dirección a la escalera del otro extremo mientras **esquivas a los cocodrilos** que se aproximen. Elimina arriba a un grupo de indígenas-zombi en la cabaña grande y baja a la pequeña para hacerte con la **Tabla del ave rapaz** 2. Dirígete ahora hacia la marca del noreste y recoge de camino los **tesoros** que verás **en el islote central** del mapa y en la piscifactoría de la esquina noroeste. »

MAPA 13









» Podrás hacerte con un **lanzacohetes** en el barco encallado, al suroeste de la piscifactoría (guárdalo para el capítulo final).

Alcanzada la tercera orilla, adéntrate en la aldea hasta un par de torres de vigilancia. **Aúpa a Sheva** a la torre de la derecha y obtendrás la **Tabla del Chamán**. Justo después, **un gran grupo de indígenas se aproximará**. Usa la escopeta para destrozar los escudos de protección (si no la tienes, dispárales a los pies) y la pistola para tumbar a los de las lanzas ❻. Cuando uno se transforme en Duvalia, ametralla su cráneo ❼.

Viaja hasta el extremo suroeste del mapa y desembarca en la aldea flotante. Tras saquear las primeras cabañas, deshazte de un grupo de indígenas con combinaciones de golpes y disparos. Acércate a la cabaña de la esquina noroeste y coge la **Tabla del Guerrero** ❽. Ya en el aerodeslizador, **deja que Sheva que encargue de unos cuantos Majini** que intentarán cerrarte el paso y regresa al Plato de piedra para colocar las tres piezas restantes. Abre el portón. **(MAPA 14)**

Avanza por el río hasta abatir con el rifle de francotirador a un nativo en lo alto de una torre ❾. Sube al poblado y baja por la cuesta de la izquierda para **inspeccionar la cabaña circular y la de dos pisos** mientras haces acopio de **ítems** (no te dejes la **munición** de la Magnum). Vuelve a la entrada y baja por la cuesta de la derecha. Acércate a un cadáver y **sufrirás la emboscada** de unos indígenas con ballesta que te atacarán desde el balcón superior. **Ametrállales protegiéndote bajo las tablas** y sin exponerte demasiado ❿.

Tras coger la Magnum junto al cadáver, un grupo de nativos se acercará. Para derrotar a los **Majini gigantes** dispara a los muslos, espalda y abdomen con la Magnum ⓫. También puedes usar la escopeta, granadas o bombas de proximidad. **Muévete rápido por la aldea** y **procura usar golpes tras disparos y los pisotones** con los indígenas simples. En el recinto circular, a la derecha de la cabaña de dos pisos, encontrarás **munición de Magnum** en unos jarrones.

Despejado el poblado, sigue el camino estrecho, al este de la emboscada y **verás una manivela** ⓬. Gírala para desplegar el puente y Sheva lo cruzará para abrir la puerta que tienes al lado. **Inspecciona los dos pisos de la cabaña** (si abajo rompes jarrones te morderán **serpientes**) y cruza el puente norte. Tras coger un **tesoro** en la cueva del fondo, salta por la terraza rota y ve al teleférico ⓭.









3.2 CAMPO DE EJECUCIÓN

(MAPA 15)

Avanza hasta el balcón de la fortaleza para contemplar un sacrificio y **usa desde allí el rifle de francotirador** para abatir a los indígenas de los puentes y torres de vigilancia y a los que se acerquen por la pasarela de la izquierda. Baja por ese lado y desvíate por la rampa a tu derecha hasta **alcanzar de un salto la plataforma central** 9. En cuanto veas aparecer otro grupo de indígenas, aguanta en tu posición y encárgate de ellos según vayan llegando. También vendrán algunos por detrás.

Tu siguiente objetivo será desplegar el puente que los Majini acaban de plegar, así que baja a la siguiente plataforma y **examina la manivela que verás a la derecha.** Sube ahora por la escalerilla de la izquierda, salta a las rampas del sur del campo de ejecución y corre a la izquierda hasta encontrar una **balsa de troncos.** Súbete a ella y tu acompañante empezará a girar la manivela para hacerte avanzar. En cuanto veas la indicación en pantalla, **pulsa L1+R1 para evitar el ataque de un enorme cocodrilo** 10. Pulsa tres veces más la misma combinación hasta que finalice el trayecto y sube a la siguiente terraza. Allí **pégale una patada al interruptor forrado con piel** de tigre para izar el puente, abre después el portón de al lado que antes estaba cerrado, corre de vuelta al puente y recorre el siguiente túnel hasta llegar a un campamento. **(MAPA 16)**

Adéntrate en el campamento de Tricell e inspecciona las tiendas de la derecha. Luego ve por el desfiladero del fondo hasta la entrada de la refinería y **abre el portón blanco con una acción de equipo.** Dentro de la fábrica, saca tu Dragunov y empieza a abatir a los Majini que veas en las terrazas opuestas. Baja de un salto para combatir a algunos nativos y sube a la **plataforma central para hacer girar una rueda (PUNTO A).**

Una vez cerrada la primera boca de fuego, cuatro zombis más entrarán en acción. Acaba con ellos desde tu posición, ve por el camino recién desbloqueado y **sube a la plataforma de la izquierda para accionar una palanca** y acercar así una tirolina 11 **(PUNTO B).** Utiliza la tirolina para alcanzar la terraza del lado opuesto y un **Majini con motosierra** se acercará a tu posición. Para acabar con él, dispárale repetidamente a la cabeza con la Magnum 12 y la escopeta. Recoge entre sus restos el **tesoro** y **gira la rueda naranja** para apagar otra llamarada de fuego **(PUNTO C).**

Ve después al balcón circular para bajar otra palanca **(PUNTO D)** y deslízate en la tirolina hasta la terraza circular opuesta 13. »

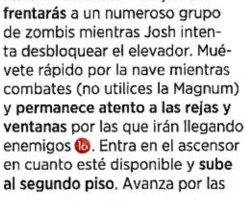








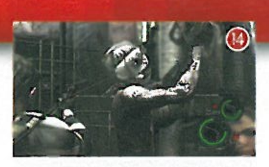
» **Tras accionar la última rueda**, abre la puerta de la izquierda. Otro **Majini con motosierra** bajará de un salto a tu plataforma. Muévete en círculos para evitar sus ataques y dispárale a la cabeza con la Magnum u otra arma contundente (14). **Cuando veas que se retuerce** de dolor, acércate para golpearle. Luego, acércate a la pasarela ya libre de llamas y ametralla a un último grupo de enemigos que surgirá por la puerta del fondo (15). Ve por allí, baja de un salto la pasarela y abandona el escenario por la **puerta roja. (MAPA 17)**



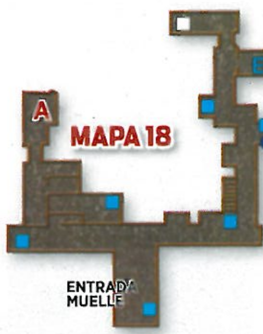
En la sala del ascensor, te enfrentarás a un numeroso grupo de zombis mientras Josh intenta desbloquear el elevador. Muévete rápido por la nave mientras combates (no utilices la Magnum) y **permanece atento a las rejas y ventanas** por las que irán llegando enemigos (16). Entra en el ascensor en cuanto esté disponible y **sube al segundo piso**. Avanza por las pasarelas junto a tus compañeros hasta llegar a una consola de control **(PUNTO A)**. En cuanto Josh empiece a intentar desbloquearla, aparecerá otro grupo de zombis.

Colócate junto a tu compañero y apunta hacia lo alto de la escalera para abatir a los que vayan llegando (17). Reserva la Magnum y la escopeta para deshacerte del Majini con motosierra. Cuando la puerta quede desbloqueada, vete. Tras separaros de Josh, baja las escaleras para regresar al primer piso por el exterior y avanza por el pasillo. Salta por la ventana para coger las **municiones** de la primera planta que antes no pudiste coger y regresa al exterior para abrir una doble puerta. **(MAPA 18)**

En el muelle, comienza cogiendo la munición del embarcadero de la izquierda y luego ve al de la derecha en dirección al barco. Tras el vídeo dispondrás de **dos minutos escasos** para regresar al primer embarcadero y subirte a la lancha donde está Josh **(PUNTO A)**. Corre mientras te deshaces de dos grupitos de zombis **utilizando las granadas** (18). Tras abrir la puerta de acceso al muelle izquierdo, **usa otra granada para reventar a la jauría** de perros que se lanzará sobre ti y emplea la escopeta o la Magnum para vencer al Hombre alto (19). Despejado el camino, corre hacia la lancha esquivando a los últimos zombis.


14


15




16


17


18


19


20



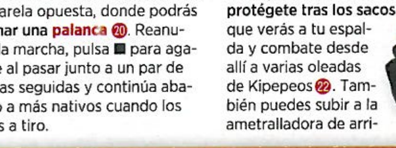




3.3 YACIMIENTO DE PETRÓLEO: INSTALACIONES DE EXTRACCIÓN

Mientras Josh pilota la lancha, **elimina con la pistola a los nativos** que te atacan por los lados en un par de barcas. Date luego la vuelta y comienza a **disparar a los bidones rojos** de las sucesivas plataformas para provocar explosiones.

Alcanzada la compuerta cerrada, baja de la embarcación y elimina a más zombis mientras te diriges a la pasarela opuesta, donde podrás **accionar una palanca** (20). Reanudada la marcha, pulsa ■ para agacharte al pasar junto a un par de tuberías seguidas y continúa abatiendo a más nativos cuando los tengas a tiro.



Llegados a la siguiente compuerta cerrada, vuelve a desembarcar y pégate al muro que verás a la izquierda. Desde allí **dispara con tu rifle de precisión** para abatir al Majini que te dispara desde una torreta ametralladora (21) y sigue luego por el camino de la izquierda hasta poder **bajar otra palanca**. Espera a que Sheva haga lo mismo con la del otro lado y la compuerta se abrirá.

Antes de volver a la lancha, protégete tras los sacos que verás a tu espalda y combate desde allí a varias oleadas de Kipepeos (22). También puedes subir a la ametralladora de arriba y así ahorrar munición. Cuando hayas despejado la zona, **ve hasta la caseta que verás más allá del puente** y a su izquierda encontrarás una caja metálica con una **escopeta M3** (23). De vuelta a la lancha, prepárate para librar un duro combate.

(VER JEFE: IRVING)



JEFE: IRVING

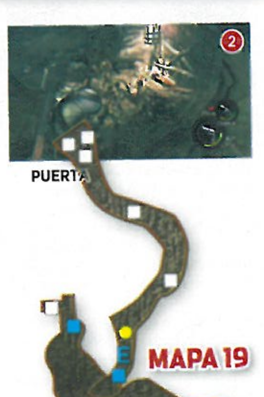
Acércate a la torreta de cubierta más cercana a la criatura, ordena a Sheva situarse en otra próxima y dispara a la zona media blanquecina de sus tentáculos hasta seccionar unos cuantos (1). Mientras, permanece atento a la pantalla por si tienes que esquivar algún tentáculo pulsando ✖, u otros apéndices moviéndote lateralmente.
Cuando el monstruo asome la cabeza sobre el agua, dispara al bulbo palpitante que verás en su cabeza para hacerlo enrojecer (2) y permanece atento por si tienes que evitar alguna dentellada apretando ■. Tendrás que repetir este proceso unas 4 o 5 veces.
Cuando se agarre a la popa del barco y veas a Irving en el interior de su boca, dispárale repetidamente desde las torretas traseras hasta separarlo del cuerpo de la criatura. Sigue realizando esquives mientras atacas, prescinde de disparar a los tentáculos y, si vas mal de salud, usa el spray que hay en el otro extremo de la cubierta.





CAPÍTULO 4





4.1 CUEVAS

(MAPA 19)

Sal del embarcadero y recorre el siguiente túnel hasta un área más abierta, donde te las verás con dos grupos de arañas Bui Kichwa. Usa una pistola simple. Antes de subir por la siguiente escalera, ve por el camino que lleva al extremo noroeste de la cueva y verás un **tesoro** escondido en un hueco al que puedes trepar (1). Tras aniquilar otro grupo de arañas, retrocede para subir por la escalerilla y cruza el puente. En el siguiente túnel, **te abordará una horda de Bui Kichwa** (2). Usa alguna granada si te ves desbordado. **(MAPA 20)**

Ya en la ciudad en ruinas, baja por la rampa hasta poder saltar al piso inferior. Camina hasta las siguientes escaleras para descender de otro salto y no te pares hasta abrir un **sepulcro repleto de oro** (3). Tras separarte de Sheva, baja a los restos caídos del puente y usa tu escopeta contra un grupo de indígenas. Tras repelerlos, gírate a la derecha sin moverte y verás a dos nativos escondidos: abátelos con un rifle de precisión. Avanza hasta la siguiente escalera y aparecerá una oleada de indígenas. Retrocede y descabézalos según se acerquen. **Usa la escopeta para acabar**



con el Cephalo y el fusil francotirador contra los ballesteros de arriba. Sube por la escalera, encárgate de tres guerreros más con una granada y reúnete con Sheva. Tras inspeccionar la dependencias cercanas (**hay un sepulcro con tesoros**), avanza por el puente central y abre otro sepulcro. **Se abrirá una trampilla y caeréis al vacío.** Pulsa rápidamente ■. **(MAPA 21)**

Nada más caer al sótano, deberás enfrentarte a un grupo de arañas (ametralladora) y a otro de zombis (escopeta). Luego, acércate a la compuerta recién abierta y usa un arma de precisión para abatir a los indígenas de abajo (4). Baja de un salto y las antorchas de fuego empezarán a soltar enormes bolas metálicas en llamas. **Corre a refugiarte junto a la estatua central** y gira la **manivela** para abrir una compuerta al fondo (5). Corre rápido hacia allí mientras esquivas las esferas y entra antes de que se cierre. Tras **pulsar una losa**, la trampa se interrumpirá. Abre la puerta de abajo. **(MAPA 22)**

Ya en el laberinto, avanza hasta activar una trampa pisando una losa... **(VER QUICK TIME EVENT: DERRUMBE).**

Baja y tira de las cadenas para desplegar un puente. Baja a las ruinas y sigue recto por las escaleras hasta el fondo. Desvíate a la izquierda y **examina la cadena junto a la estatua azul (PUNTO A)**. Mientras Sheva se queda, regresa al cruce y toma el camino de la derecha.









Verás la otra **cadena de la estatua azul: tira de ella** a la vez que Sheva 6. Coge un **tesoro** a los pies de la estatua y un **lanzagranadas** a la izquierda (resérvalo).

Vuelve al cruce y ve por la escalera desplegada a tu derecha hasta tirar de las cadenas de una **estatua verde (PUNTO B)**. Antes de regresar, ve a la izquierda y verás un cofre con un **tesoro**. En la entrada principal, elimina a unos indígenas. Sigue todo a la derecha hasta el cruce y sube por la nueva escalera para tirar de las **cadenas de la estatua dorada (PUNTO C)**.

Examina la estatua morada a tu derecha: sólo tiene una cadena. Vuelve al cruce central y entra al área abierta del fondo a la izquierda. Tras deshacerte de unos cuantos malos, **tira de la cadena** que verás junto a otra estatura morada mientras Sheva sube a tirar de la de arriba **(PUNTO D)**.

Regresa al cruce y toma el camino recién abierto a tu izquierda. Entra después al área del fondo a la izquierda para coger las **bombas de proximidad** de una vasija y luego a la estancia opuesta para **tirar de las cadenas** de una última estatua roja 7 **(PUNTO E)**. Después gírate para un reencuentro...
(VER JEFE: POPOKARIMU 2)

Tras el combate, sube la escalera desplegada hasta salir del recinto. »

A
B
E
C
D
PUERTA DE
SALIDA
LANZAGRANADAS
MAPA 22
TRAMPA
ENTRADA LABERINTO

QUICK TIME EVENT: DERRUMBE

Pulsa rápida y repetidamente ✖ para evitar ser aplastado por las primeras estatuas que empezarán a derrumbarse 1. Acto seguido, aprieta ■ para saltar por encima de una fosa y continúa corriendo unos metros más hasta que tengas que saltar nuevamente 2. Alterna la carrera y el salto un par de veces más y luego pulsa L1+R1 para que Sheva te salve y alcancéis la compuerta final.





JEFE: POPOKARIMU 2

Comienza corriendo por el escenario hasta distanciarte de la bestia y coloca una bomba de proximidad en el suelo 1. Cuando el vampiro pase sobre ella y se produzca la explosión, saca el lanzagranadas y dispara sin descanso sobre el cuerpo de la criatura hasta que se reincorpore. Repite el proceso 4 o 5 veces hasta que muera. Si te quedas sin granadas, usa la ametralladora o la escopeta.





» 4.2 ZONA DE CULTO
(MAPA 23)

Sube las escaleras y la rampa hasta alcanzar una nueva zona de ruinas. Entra en el vestíbulo para **examinar una puerta con tres ranuras** para objetos **(PUNTO A)** y luego toma el camino de la derecha hasta que un **indígena active un rayo de fuego** para cortarte el paso ⑧. Aprovecha los instantes en los que el rayo permanece inactivo para cruzar a la estancia de enfrente. Desde allí, **protégete en el hueco de la izquierda del pasillo** y avanza corriendo hasta alcanzar un punto de control al fondo a la derecha **(PUNTO B)**.

A salvo del fuego, avanza por el pasillo paralelo mientras eliminas a tres zombis. Sube las escaleras del fondo para aniquilar a un grupo de indígenas (retrocede si te ves desbordado) y coge la pieza **Emblema de la tierra**, junto a una fuente dorada ⑨ **(PUNTO C)**.





MAPA 23

G

E

F

SALIDA

A

ENTRADA ZONA DE CULTO

D

B

C

Da la vuelta y ve por las escaleras que suben a la izquierda del acceso por donde llegaste. Alcanzado el pasillo con **otro rayo de fuego**, corre a la derecha mientras te refugias en los huecos hasta ponerte a salvo. **(PUNTO D)**.

Recorre ahora el pasillo que se abre a tu izquierda aprovechando los instantes en los que rayos estén inactivos (protégete bajo el puente al sortear el primero y en el hueco de la izquierda para el segundo) y alcanzarás un puente roto. Ayuda a Sheva a saltarlo ⑩ **(PUNTO E)**, saca tu ametralladora y dispara a los zombis del otro lado hasta que coja el **Emblema del cielo**.

Tras acabar con un Majini gigante, vuelve por el pasillo y baja por las escaleras del primer hueco donde debes protegerte. Avanza por el pasillo inferior resguardándo-

PUZZLE: ESPEJOS REFLECTANTES

Resuelve el enigma en estos sencillos cuatro pasos:

- **Paso 1**: Derriba de una patada el pilar que te indica Sheva para que el láser se propague por la sala ①.
- **Paso 2**: Gira hacia la derecha el espejo situado al noreste de donde estaba la columna ②.
- **Paso 3**: Gira a continuación hacia la izquierda el último espejo que está ahora activo, el que está justo en la esquina noroeste de la sala ③.
- **Paso 4**: Derriba de una patada el pilar que interrumpe ahora el paso del rayo y prenderás el último espejo ④.















te del rayo en los huecos de pared hasta entrar en otro pasillo paralelo ⓫ **(PUNTO F)**. Esquiva otro rayo mientras avanzas al sur del mapa y entra en la primera puerta a tu derecha. Tras eliminar a tres indígenas, **avanza por el puente y abate a los arqueros** que custodian la fuente del fondo. Si no tienes munición de francotirador, protégete tras las ruinas de la mitad del camino y usa otra arma ⓬.

Corre hacia la fuente dorada y coge allí el **Emblema del mar (PUNTO G)**. Con los tres emblemas, líbrate de algunos nativos y otro Majini gigante (si vas mal de munición, usa granadas), **vuelve al vestíbulo central** e inserta las tres piezas en las ranuras de la puerta ⓭. Sube por la escalera y sal por la doble puerta del fondo.

Baja las escaleras hasta que se abra otra compuerta y entrarás en un recinto donde hay una serie de espejos en los que se refleja un láser. Sólo debes mover hacia la izquierda el espejo de la esquina noroeste de la sala para que prenda el espejo de al lado que está inactivo ⓮. Después acércate a este espejo en llamas y pulsa ● para descender. En la siguiente sala de espejos la cosa se complica...
(VER ESPEJOS REFLECTANTES)

Desciende en la losa-elevador del último espejo y llegarás a otro recinto con acertijo. Antes de resolverlo, **abre el cofre del centro de** la sala si quieres acabar con una tropa de Bui Kichwa que vendrán por las compuertas laterales. Después, resuelve el puzzle.
(VER ESPEJOS REFLECTANTES 2)

Durante su resolución desbloquearás un par de cuartos anexos en los que puedes recoger **tesoros** ⓯. Resuelto este segundo puzzle, desciende en el elevador y camina hasta la caverna.





PUZZLE: ESPEJOS REFLECTANTES 2

Resuelve el enigma en estos cinco pasos:

- **Paso 1**: Gira hacia la derecha el espejo situado en la esquina noreste, el último que está siendo reflejado ❶.
- **Paso 2**: Mueve también hacia la derecha el espejo situado a la derecha del anterior para que el rayo continúe avanzando ❷.
- **Paso 3**: Gira también hacia la derecha el espejo donde se corta el rayo ❸. Al hacerlo desbloquearás dos cuartos anexos.
- **Paso 4**: Tras coger los tesoros, vuelve a girar el espejo anterior hacia la izquierda para que quede como tras el Paso 2 y luego mueve el último espejo para que mire en dirección al espejo-elevador ❹.
- **Paso 5**: Repite de nuevo el Paso 3 y el último espejo prenderá ahora el espejo-ascensor ❺. Recuerda pasarte por las salas que has desbloqueado...











CAPÍTULO 5

5.1 JARDÍN SUBTERRÁNEO
(MAPA 24)

Coge el **rubí** oculto en la parte superior de la entrada y otra **joya** en la izquierda. Examina las flores y avanza por el túnel hasta abrir una puerta roja. **(MAPA 25)**

Dentro del área de experimentación, examina los documentos del cuarto de la izquierda y vuelve al pasillo para cruzar la puerta del fondo. **Lee la información de los ordenadores** de la nueva sala y vuelve al pasillo por la siguiente puerta. Avanza mientras recoges algo de **oro** y **gira la rueda** de la puerta del fondo para abrirla.

En el recinto ensangrentado, examina los restos y **baja la palanca** de la pared. Abierta la compuerta lateral, **dispara a la cristalera** para salir al pasillo ❶. En el área veterinaria, examina los perros y sigue hasta la cristalera del fondo, tras la que aparecerá una **pareja de Lickers**. Saca la escopeta y dispárales repetidamente a la cabeza manteniendo una distancia prudencial. Si te atrapan con su lengua, mueve el stick izquierdo.



Abre la puerta giratoria de la siguiente sala y entra en el cuarto del final del pasillo para coger una **AK-74**. Sigue por el pasillo y sube las escaleras. **(MAPA 26)**

Acciona la palanca del pasillo para que entre la luz y abre la puerta del fondo. En el siguiente pasillo verás un **gran grupo de Lickers** tras unas cristaleras. Si no quieres combatir, sigue a Sheva y **camina sigilosamente** por la izquierda del pasillo ❷. Si quieres pelea y obtener un **tesoro**, usa el lanzagranadas. Si no, muévete rápido por el recinto y alterna ráfagas de AK-74 con alguna granada de mano.

Abre la puerta de fondo para acceder a otro pasillo y camina despacio por el lado derecho para evitar más Lickers. Tras forzar la siguiente puerta, **tendrás que enfrentarte a los Lickers** si no acabaste con ellos antes ❸. Combate mientras reculas hacia el final del pasillo, donde hay **municiones**. Tras la pelea, **activa el ascensor** del fondo. Mientras, llegarán más Lickers. Dispara para mantenerlos a raya, entra en el ascensor en cuanto se abran las puertas y pulsa rápidamente ● para descender ❹. En el sótano, avanza hasta el recinto circular... **(VER U-8)**

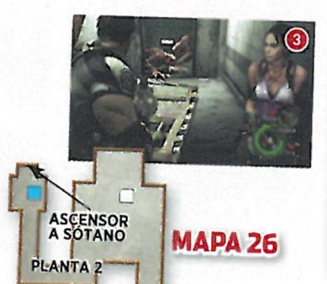


JEFE: U-8

Al empezar, pulsa L1+R1 cuando aparezca la indicación. Cuando la bestia se plante frente a ti, corre lateralmente para abrir distancia y dispara a la zona en carne viva que verás en sus patas. Un impacto con el lanzagranadas o dos con la escopeta y caerá ❶. Aprovecha para abrir fuego sobre su cabeza. Repite esto varias veces mientras esquivas con ✖ algún zarpazo y la criatura soltará unas arañas a las que puedes reventar para obtener más **munición**. Sigue empleando la misma táctica de ataque unos minutos y acabará precipitándose al vacío.









ASCENSOR

MAPA 27

INICIO

5.2 – COMPLEJO DE EXPERIMENTACIÓN

(Nota: MAPA 27)

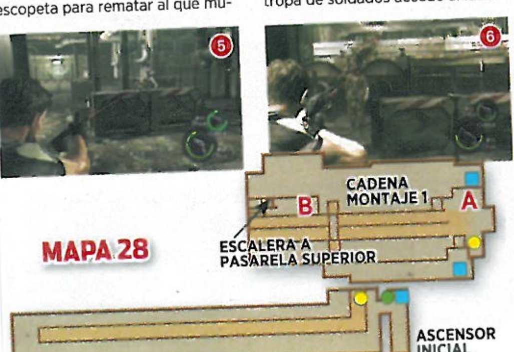
Abandona el recinto circular por la compuerta del fondo y sigue el pasillo hasta **una escalera que baja a un sótano**. Baja despacio, **saca el fusil de precisión** y abate a los tres soldados-zombi que verás al fondo. Avanza hasta la puerta, pégate a la pared y elimina con tu pistola a dos enemigos que entrarán. En la siguiente sala, **pégate al final de la pared izquierda** y podrás eliminar cómodamente a los soldados que intentarán ametrallarte tras la esquina (5). Cuando veas a **uno con casco y porra eléctrica**, recula unos pasos y abátelo con la escopeta.

Entra en el cuarto anexo del fondo para deshacerte de un soldado que vendrá por la escalera rota. Abre la siguiente puerta, **pégate a la pared en la esquina** final del pasillo y combate desde allí a los soldados de la siguiente sala. Usa la escopeta para rematar al que mutará (6). Sube parcialmente las escaleras para acabar con un par de soldados más y **usa el fusil de precisión para explotar las bombonas** de la terraza del fondo, donde aguardan tres últimos soldados. Asciende luego en el elevador del fondo. **(MAPA 28)**

Recorre el pasillo hasta alcanzar un corredor más amplio vigilado por cuatro **Lickers**. Para combatirlos, **usa algún arma contundente como la escopeta o la AK-74**. Si prefieres huir, **camina lento** junto a la pared contraria a la que se encuentre el monstruo (7). **No pares** o Sheva empezará a disparar. Sigue por el corredor opuesto y actúa como quieras con otros tres Lickers. Al final del pasillo, abre la puerta con una acción de equipo.

Ya en la primera cadena de montaje, ve a la derecha y asómate desde la escalerilla para ver a una pareja de soldados justo abajo a tu izquierda. Usa el fusil de precisión para abatir de un tiro al más alejado y enseguida verás que una tropa de soldados accede al lado opuesto del recinto. Sigue **usando el rifle de francotirador para eliminar a los más alejados** y pasa a la escopeta si alguno sube por la escalerilla. Baja a la cinta transportadora cuando hayas finiquitado a todos y verás aparecer a otro soldado en un balcón superior. Acaba con él disparando a las bombonas.

Ve a la izquierda hasta subir por una escalerilla a una terraza y baja luego de un salto al otro lado. Ve a la izquierda y usa el rifle para eliminar a un soldado apostado en lo alto de unas escaleras (8). Luego, **corre hacia el extremo opuesto** de la cinta transportadora y baja de un salto aprovechando un hueco en la barandilla de un balconcillo **(PUNTO A)**. Avanza entre las cajas hasta subir a una plataforma a tu derecha y **acciona la palanca (PUNTO B)**. Con la cinta transportadora detenida, sube las escaleras que verás detrás de ti y abre la puerta de arriba. »















» **En la pasarela superior,** saca tu rifle y apunta al puente alejado, a tu izquierda. Verás a un **zombi con casco** al que podrás alcanzar apuntando entre las vigas. Baja a la cinta transportadora y empieza a avanzar. **Dispara a las bombonas de arriba** para acabar con los soldados de los puentes y luego a las **bombonas transportadas** para reventar a los zombis con escudos que llegarán desde el fondo ⑨. Saca el fusil de francotirador y abate a los dos últimos soldados del balcón del fondo. Baja la **palanca del final para detener la cinta** y baja las escaleras. **(MAPA 29)**

En la segunda área de montaje, ve a la derecha y podrás coger una **ametralladora SIG 556**. Sigue en la misma dirección hasta una **palanca sin electricidad (PUNTO A)** y sube por las siguientes escaleras. Baja al pasillo inferior que marca la señal, **examina las vainas de la pared** y sube por las escaleras del fondo. Desvíate a la derecha y **baja con una acción de equipo las palancas del generador** eléctrico amarillo ⑩ **(PUNTO B)**.

Ahora vuelve hacia la cinta transportadora: verás que una vaina se ha abierto. Sigue avanzando cautelosamente y **un nuevo enemigo, un Reaper**, aparecerá. **Dispárale al abdomen con armas contundentes** (tipo lanzagranadas) ⑪. Mientras atacas, ve reculando y no permitas que se te acerque. Puede matarte de un golpe. Tras recoger un **tesoro** de sus restos, regresa al **(PUNTO A)** para accionar la **palanca** y baja a la cinta.

Déjate arrastrar hacia el fuego y cambia rápido a la segunda cinta cuando la barandilla de separación se termine. Avanza caminando sobre el raíl central y sortea los cuerpos para que no despierten. Si eres rápido, podrás robar algunos **colgantes de oro** a los cadáveres. Al final de la cinta, vuelve a cambiar a la primera y sube a la plataforma del fondo ⑫ **(PUNTO C)**. Continúa por la puerta de arriba.

Alcanzadas las instalaciones de investigación, baja de un salto al final del pasillo y recoge allí las **granadas** y **cargas incendiarias**. Entra en el laboratorio y prepárate para otro espectacular combate. **(VER JEFE: UROBOROS MKONO)**



JEFE: UROBOROS MKONO

Escapa a una posición alejada y tumba la primera bombona que veas pulsando ■. Espera a que el Uroboros se acerque y explótala de un disparo para que las llamas le alcancen ❶. En cuanto sufra daño, expondrá en lo alto durante unos segundos tres bulbos de color carne a los que debes disparar ❷.

A partir de aquí, lo que tienes que hacer es utilizar armamento incendiario contra el engendro (lanzallamas, cargas y granadas incendiarias) para poder ir reventando los tres bulbos. Nuestro consejo es que prescindas de lanzallamas y utilices principalmente las cargas incendiarias del lanzagranadas.





RIFLE H&K PSG-1

SALIDA

MAPA 30

INICIO

5.3 – INSTALACIONES UROBOROS (MAPA 30)

Sal del recinto, sube la escalerilla para llegar a un camino bifurcado y avanza por el túnel de la derecha hasta poder **abrir una puerta amarilla** que da a una terraza. Allí **pégate a la plancha metálica y cárgate** con un par de certeros disparos o con una ametralladora a la pareja de soldados del balcón opuesto ❶. Avanza hasta la siguiente plancha para deshacerte de dos zombis armados más y luego regresa al primer pasillo por la siguiente puerta amarilla para recoger **cargas eléctricas** y otras **municiones**.

De vuelta a la terraza exterior, avanza hasta que un **Reaper** caiga del techo y te cierre el paso. Retrocede unos metros y usa el lanzagranadas con cargas explosivas y eléctricas para doblegarlo ❷. Sin moverte mucho de tu posición, encárgate de algunos soldados nuevos que irán llegando y luego avanza por la pasarela saltando el tramo roto. Unos metros adelante, **otro Reaper** caerá del techo si no caminas despacio bajo la vaina. Si quieres matarlo para obtener el **tesoro**, recula una buena distancia y usa el lanzagranadas u otra arma pesada ❸. Si prefieres evitarlo, ten en cuenta que el siguiente Reaper te atacará antes de entrar al cuarto eléctrico.

Hagas lo que hagas, sigue avanzando hasta descubrir una **palanca sin electricidad.** Retrocede hasta una pasarela que verás a tu derecha, abre la puerta del fondo y **encontrarás un generador** para devolverle la energía a la palanca ❹. Además, también podrás hacerte con un **rifle H&K-PSG-1**. Si todavía no has matado al **Reaper** de esta pasarela, prepara el lanzagranadas u otra arma contundente antes de salir del cuarto. Ya fuera, corre hasta el fondo de la pasarela y gírate para enfrentarte a la criatura, que habrá brotado de su vaina junto a la puerta. Despejado el camino, acércate a la palanca reparada y **verás llegar una plataforma con un Hombre alto** y dos soldados. Usa tu nuevo rifle para abatirlos ❺.

Acciona a continuación la palanca para trasladar a Sheva en la plataforma hasta el otro lado. Cuando te la mande de vuelta, **varios soldados la atacarán**. Atácalos según te aproximas. Salta después a la terraza de la derecha si necesitas **munición** y regresa para ver cómo se despliega otra tropa de soldados. Retrocede y saca el fusil de precisión para ocuparte primero de los dos más alejados con lanzacohetes ❻. **No les dispares a la cabeza, llevan casco.** Después encárgate del resto con tu ametralladora. Corre por la pasarela hasta la cabina del fondo para acabar con más enemigos y abandona el escenario saliendo al siguiente pasillo. »









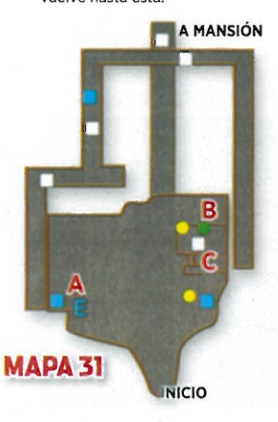




» **Recorre un nuevo pasillo y una pasarela** hasta bajar a una plataforma circular donde accionar una **palanca** en una consola ⑲. Al hacerlo, **la plataforma empezará a moverse** y comenzarán a llegar enemigos. Prepárate.

Saca el rifle de precisión y comienza a abatir a los soldados que saldrán en diferentes balcones ⑳. Tendrás que coordinar bien tus movimientos, ya que la plataforma no dejará de girar y será difícil apuntar. Cuando hayas eliminado a tus enemigos y la plataforma se detenga, acaba con los que te atacan desde la pasarela de acceso. Subo luego hasta un pasillo y abre la siguiente puerta. **(MAPA 31)**

Ya en las inmediaciones de la mansión, verás en la zona izquierda una **palanca** descargada que debes activar **(PUNTO A)**. Dirígete a la parte derecha del escenario y podrás **encender un generador** para suministrar electricidad a la palanca ㉑ **(PUNTO B)**. Ahora vuelve hasta ésta.







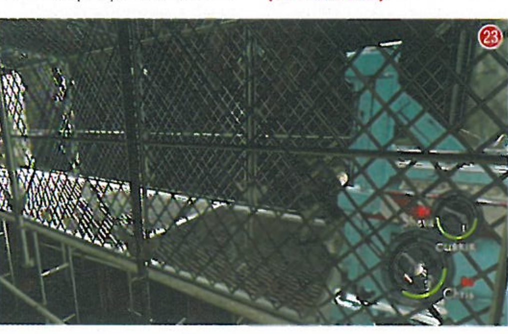




Acciona la palanca en cuestión y un montacargas bajará. Pulsa entonces ● junto a la palanca para darle una orden a Sheva y entra en el montacargas para ascender. Una vez arriba, **avanza por las tablas** y usa el lanzagranadas para acabar con una primera pareja de **Lickers** que te cerrará el camino ㉒. Sigue avanzando hasta ver otros **tres Lickers** y acaba con ellos antes de que bajen a atacar a tu compañera de fatigas.

Ya en la terraza del fondo, recoge las cargas ácidas y úsalas para exterminar a un nutrido grupo de Lickers que aparecerá. Para no quedar acorralado mientras combates, **retrocede hasta el área del montacargas** cuando veas aparecer a la primera criatura. Alcanzada la pasarela lateral, empuja el contenedor metálico hasta arrojarlo al suelo ㉓ y salta a la azotea de la cabina **(PUNTO C)**.

Dentro de la cabina de control, acciona otra **palanca** para desplegar el puente que lleva a la mansión ㉔. Llegado al interior del edificio, tendrás que librar dos emocionantes combates sucesivos. Que haya suerte.
(VER JEFE: WESKER)
(VER JEFE: JILL)







JEFE: WESKER

Examina la puerta azul de la derecha ①. Cuando Wesker te dé una patada y la puerta se abra, sigue a Sheva por el interior de la mansión hasta que te diga que te ocupes de Wesker mientras ella lo hace de Jill.
Con el mapa activado, fíjate en la posición de la flecha azul (Wesker) y espera a que se acerque para sorprenderle con el lanzagranadas cuando no te vea ②.
Si llega a alcanzarte, pulsa ✖ en el momento indicado para contraatacar o ■ para esquivar sus disparos. Así podrás escapar a otro rincón del lugar desde el que lanzar una nueva ofensiva. Tras unos cuantos impactos, tu enemigo se marchará.





JEFE: JILL

Tu objetivo es arrebatarle a Jill el dispositivo rojo del pecho. Para ello, espera a que se acerque y pulsa ■ para rogarla que se detenga y así confundirla. Si estás a su espalda, pulsa ■ para contenerla y luego ✖ para inmovilizarla ①. Cuando quede tendida en el suelo, pulsa rápido ■ para agacharte junto a ella y luego repetidamente ✖ para intentar arrancarle el dispositivo ②. Si Sheva se encuentra tras Jill cuando realices el ruego, tu compañera la inmovilizará. Aprieta entonces ● para agarrar el dispositivo y luego repetidamente ✖ para arrancárselo. Tendrás que repetir el proceso 8 veces.



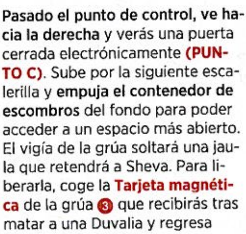


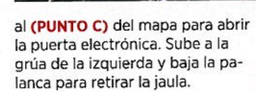






CAPÍTULO 6





6.1 CUBIERTA DEL BARCO (MAPA 32)

Desde tu posición, **abate con el fusil de precisión** a los soldados que veas en las diferentes partes de la cubierta. Si te fijas bien, podrás acabar al menos con tres. Usa la escopeta para acabar con los que hayas alertado y baja de un salto de la plataforma. Sigue adelante por la escalera e **inspecciona la proa del buque**. En cuanto la abandones por la escalera de la izquierda, **serás atacado por varios soldados y perros**. Utiliza la escopeta ❶. Después sube a la torre de vigilancia y usa el fusil de precisión para abatir a más soldados.

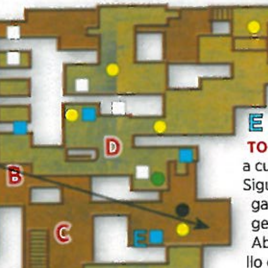
De nuevo abajo, ve por la escalera que antes no pudiste subir **(PUNTO A)**. Antes de bajar por la siguiente escalera, mira abajo y verás un **Hombre alto** escondido. Con un balazo en la cabeza y dos escopetazos más acabarás con él. Baja luego para eliminar a otro pequeño grupo de soldados y perros.

Tras el siguiente contenedor hay otro **soldado escondido** al que también podrás matar con tu rifle de precisión. Desciende hasta el **área de contenedores y toma el camino de la derecha** hasta poder pulsar un **botón verde** y apartar un obstáculo ❷ **(PUNTO B).**

Pasado el punto de control, ve hacia la derecha y verás una puerta cerrada electrónicamente **(PUNTO C)**. Sube por la siguiente escalerilla y **empuja el contenedor de escombros** del fondo para poder acceder a un espacio más abierto. El vigía de la grúa soltará una jaula que retendrá a Sheva. Para liberarla, coge la **Tarjeta magnética** de la grúa ❸ que recibirás tras matar a una Duvalia y regresa al **(PUNTO C)** del mapa para abrir la puerta electrónica. Sube a la grúa de la izquierda y baja la palanca para retirar la jaula.

Baja de un salto, sube por la escalerilla de enfrente y ve a la izquierda hasta otro punto de control **(PUNTO D)**. Gírate rápido a la derecha y verás llegar a una pareja de Hombres altos: usa tu escopeta ❹. Pisa la **plataforma verde de la izquierda** y Sheva disparará al interruptor para que subas. **Espera a que Sheva se coloque en la otra plataforma y dispara al interruptor verde** para que suba ❹. Inspecciona la zona de estribor para acabar con unos cuantos Adjule y encontrar unos **lingotes de oro**.

Cuando te reencuentres con Sheva, ve al punto de popa que verás brillar en el mapa y que te conducirá al interior del barco **(PUNTO E)**. Abre la puerta para entrar a cuartito y baja por una escalera. Sigue bajando escaleras hasta llegar a un piso donde podrás recoger una **escopeta Jail Breaker** ❺ Abre después la puerta del pasillo cercano. **(MAPA 33)**









Sal al siguiente pasillo y gírate a la izquierda para ver un soldado en la bodega: usa tu rifle (7). Avanza un par de pasos y haz lo mismo con otro arriba a la izquierda. Colócate bajo el umbral de la puerta y dispara al soldado de abajo a la izquierda. **Cuando y suene la arma, resguárdate** tras la plancha metálica y usa la Jail Breaker contra los enemigos que se acerquen de frente y por la izquierda (8).

Baja de un salto por el otro extremo de la pasarela y avanza mientras eliminas a los zombis que salen de los contenedores. Baja por la trampilla y recorre el túnel, atento a los enemigos que saldrán tras las esquinas (9). Junto a la escalerilla final aparecerá un soldado que al morir **se transformará en Duvalia**: usa el lanzagranadas (10).

En el otro lado de la bodega, tuerce a la derecha y sube por la escalerilla a una terraza. Avanza y...
(VER MAJINI CON GATLING)

Cuando le derrotes, recoge de sus restos la **Tarjeta magnética A**. Sube por la escalera que lleva a otra terraza superior y **abre la caja fuerte** para coger la **Tarjeta magnética B**. **Usa las tarjetas** en la puerta por la que entró el Majini ametrallador. En la siguiente bodega, **protégete tras las cajas,** saca el rifle de precisión y acaba con los tres lanzadores de cohetes del otro lado rápidamente (10). Despejado el recinto, recorre el pasillo del fondo hasta subir en un ascensor.



MAPA 33







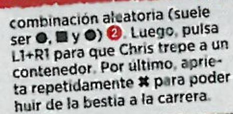
MINI-JEFE: MAJINI CON GATLING

Protégete tras la plancha metálica de la terraza y espera a que el soldado se acerque a la bombona del fondo para hacerla explotar de un tiro (1).
Ahora, coloca rápidamente una bomba de proximidad en mitad de esa misma terraza y espera que tu enemigo la pise. Tras la explosión, saca el lanzagranadas y dispárale unas cuantas cargas hasta que veas que se rehace (2). A partir de aquí, lo que tendrás que hacer es alejarte de él, colocar bombas de proximidad en su camino y atacarle con algún arma potente en cuanto se produzca la detonación. Aprovecha también la bombona de gas de abajo para hacerla explotar cuando pase junto a ella.
Repite estos engaños cuatro o cinco veces y caerá muerto.





QUICK TIME EVENT: UROBOROS AHERÍ



Aprieta repetidamente ■ para esquivar el ataque inicial de la criatura ❶. Justo después, tendrás que evitar, agachándote 3 veces seguidas, una serie de golpes de tentáculo con una combinación aleatoria (suele ser ●, ■ y ●) ❷. Luego, pulsa L1+R1 para que Chris trepe a un contenedor. Por último, aprieta repetidamente ✖ para poder huir de la bestia a la carrera.







» 6.2 CUBIERTA PRINCIPAL

Baja las escaleras y camina entre los contenedores hacia el área abierta, donde te espera un formidable enemigo.
(VER QUICK TIME EVENT: UROBOROS AHERÍ)

Ya en el interior del buque, (MAPA 34) pulsa ■ justo al final del primer tramo del pasillo para evitar que un tentáculo te dañe. Tras torcer la esquina, vuelve a pulsar ■ para evitar otro ataque y entra en la sala de la derecha. Coge un **tesoro** del armario, esquiva otro ataque en el siguiente pasillo y cruza la puerta a tu izquierda. Inspecciona los dos camarotes siguientes (coge del segundo las **bombas de proximidad**) y regresa al pasillo para esquivar otro tentáculo al acercarte a la trampilla del techo ⓫.

Tras subir al siguiente piso, abre la puerta blanca del pasillo e inspecciona una sala de reuniones **(no te acerques a la puerta abierta** o recibirás un tentaculazo). Continúa por el **corredor repleto de cadáveres**. Algunos resucitarán y tendrás que matarlos. **El último se convertirá en Duvalia**, así que extermínalo colocando bombas de proximidad y con el lanzagranadas ⓬. Recoge de sus restos la **Tarjeta magnética** del puente.

Sigue por el pasillo hasta entrar en una sala de control e introduce la tarjeta en la puerta de la derecha. Cruza el pasillo para subir al puente de mando, **lee la información** sobre el uso del Sistema de fijación del láser y sal por la puerta de arriba. Avanza hasta una plataforma donde tendrás que afrontar otro combate de alto riesgo.
(VER JEFE: UROBOROS AHERÍ)

6.3 PUENTE DE MANDO

(MAPA 35)

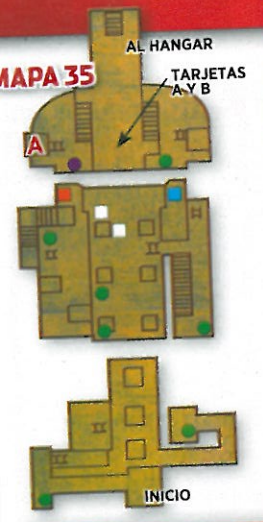
Regresa al puente de mando y **baja en el ascensor** que antes estaba bloqueado. Llegado a la sala de máquinas, saca el rifle de francotirador y despacha desde el balcón inicial a los cuatro marineros-zombi que verás a tu alrededor.

Baja por la escalerilla de la izquierda y vuelve a usar el fusil para descabezar a un soldado que verás en diagonal a tu izquierda. Después saca tu escopeta, baja de un salto a la **fosa de agua** y elimina rápidamente a otro soldado ⓭. Sube por la siguiente escalerilla.

De nuevo arriba, ve por la siguiente escalera y recorre el pasillo hasta poder accionar una **palanca**. Abierta la mampara secundaria, mantente en tu posición para exterminar a un **grupo de**









soldados que empezará a tomar posiciones frente a ti. Salta después para acercarte a la compuerta abierta y elimina antes de cruzarla a **otro batallón de soldados**. Ten especial cuidado con los **lanzadores de cohetes** que te atacarán desde lejos.

Avanza hasta subir a la terraza del fondo y coge las **bombas de proximidad** y las **cargas de nitrógeno** en los cuartos laterales ⑭. Abre la mampara de abajo **bajando** las **palancas** con una acción de equipo. Date y la vuelta y **verás que una pareja de Reapers** ha salido de sus vainas y se dirige hacia



ti. Usa un par de bombas de proximidad y el Jail Breaker o el Magnum ⑮. Ve a las rejas y prepárate... **(VER MAJINI CON GATLING 2)**

Derrotados los Majini, recoge las Tarjetas magnéticas A y B de los »

JEFE: MAJINI CON GATLING 2

Una pareja de Majini ametralladores, acompañados por soldados... Para salir airoso, es importante que te muevas rápido por el escenario mientras atacas. A los soldados congélalos con cargas de nitrógeno y luego dales un golpe para despedazarlos ❶. En cuanto a los jefes, puedes tenderles trampas con las bombas de proximidad o dispararles desde la torreta ametralladora que hay en la zona izquierda de la sala en la que han surgido ❷ **(PUNTO A)**. Si quieres eliminarlos por la vía rápida, saca el lanzacohetes que encontraste en los Pantanos y te ventilarás a ambos con un proyectil.





JEFE: UROBOROS AHERÍ

Corre hacia la derecha y descubrirás una placa blanca donde pone "Tricell". Es el sistema de guiado por satélite, así que inserta allí la tarjeta para abrir la compuerta.
Con el Sistema de fijación del láser en tu poder, mantén apuntado uno de los dos bulbos anaranjados de la bestia hasta que el objetivo quede fijado ❶. Dispara entonces para reventarlo. Repite el mismo proceso para explotar el otro bulbo y uno central que emergerá después. Los tentáculos del Uroboros expondrán entonces cuatro bulbos anaranjados más.

Corre lateralmente mientras esquivas y esperas a que tu arma se cargue.
Vuelve a usar el Sistema de fijación de láser para acabar con los tres primeros bulbos y dispara el lanzagranadas con una carga incendiaria para reventar el último, más difícil de fijar ❷. Tras impactar sobre otro bulbo central, dos bulbos más aparecerán. Como también son muy móviles, utiliza nuevamente el lanzagranadas para reventarlos. Arroja después dos cargas incendiarias más sobre el enrojecido bulbo central y el engendro morirá.







» cadáveres ⑯ y úsalas en la puerta del fondo para acceder al hangar.
(VER JEFE: WESKER 2)

Tras ponerle la inyección, subirás a su nave.
(VER QUICK TIME: WESKER)

Llegados al Planeta Volcán, coge la **munición** de las cajas y avanza para afrontar el último combate
(VER JEFE: WESKER 3)

QUICK TIME EVENT: WESKER

Pelearás contra Wesker en el interior de su nave y deberás pulsar acertadamente una secuencia de botones. Empieza esquivando con ■ y luego dispara nuevamente con ■ ①. Cuando Sheva sea agarrada, libérala moviendo el stick derecho y dispara con ella pulsando ■. Por último, aprieta L1+R1 para salvar a tu compañera y evitar que caiga al vacío ②.





JEFE: WESKER 2

Corre hacia la esquina izquierda y baja una palanca para apagar algunas luces. Corre después hacia delante hasta la esquina donde hay una palanca rota y verás un **Lanzacohetes SVN** en una vitrina. Rompe el cristal de una cuchillada y coge el arma ①. Corre hacia las dos siguientes esquinas y acciona las palancas para apagar más luces.
La oscuridad confundirá a Wesker. Dale a Sheva la orden "Atacar" para que le distraiga y lánzale un misil ②. En cuanto lo detenga, Sheva disparará al misil y éste le explotará en la cara. Corre junto a Sheva hacia él y, si llegas antes que tu compañera, contenle para que ella le inyecte la fórmula ③. Si llega ella antes y le contiene, aplícale tú la inyección. Si fallaste el primer misilazo, puedes encontrar más **cohetes** en una caja en una esquina y en una vitrina de la terraza superior.







JEFE: WESKER 3

Da la vuelta y aléjate hasta que el puente se rompa y te separes de Sheva. Desde ahí, salta a la siguiente plataforma y sube la cuesta hasta un punto alto. Dispárale en la llaga naranja de su espalda o espera a que Sheva lo haga. Cuando vaya a por ella, dispárale desde la distancia para evitar que la despeñe ①. Luego, ve a la roca de abajo a la derecha y empújala con la combinación que sale en pantalla (■, ←, ●, ■, ● y ✖ + ■).
Tras reencontrarte con Sheva, síguela cuesta arriba hasta la planicie elevada. Cuando Wesker os dé alcance, espera a que alce su brazo para colocarte a su espalda y dispararle en la llaga anaranjada. Aléjate para que no te dañe el torbellino que ejecutará y después dispárale a la llaga de su pecho con el rifle de precisión o la escopeta ②. También puedes ordenarle a Sheva "Atacar" para que ella dispare. En ambos casos, corre hacia él en cuanto reciba el impacto y contenle con ■. Aprieta repetidamente ✖ para inmovilizarle y que Sheva pueda apuñalarle. Durante el vídeo aprieta L1 + R1 para ejecutar el golpe de gracia.





EXTRAS DESBLOQUEABLES

MINIJUEGO MERCENARIOS

Completando el juego desbloqueas este minijuego donde tendrás que aniquilar enemigos contra el crono. Cuando completes un escenario, recibirás puntos y una condecoración en función de los cuales podrás acceder o no al siguiente ❶. Según avances podrás adquirir extras ya desbloqueados con los puntos que logres. Si lo completas, obtendrás el traje de arquero de Sheva.

ARCHIVOS

Al completar misiones, abrirás archivos de información que podrás consultar en la biblioteca.

EXTRAS

En este apartado accederás al siguiente material, que irás desbloqueando según tus logros y que podrás adquirir por puntos:

TRAJES ALTERNATIVOS: existen cuatro trajes alternativos con los que vestir a Chris y a Sheva.

FILTROS: hay tres filtros de imagen con los que dar a la aventura una nueva apariencia ❷. Tendrás el último si coges todos los emblemas.

FIGURAS: artísticas figuras de los personajes, que puedes contemplar, girándolas a tu antojo.

TROFEOS

Durante el juego puedes conseguir 50 trofeos si cumples con determinados requisitos. Aquí tienes la lista completa de estos premios:



TROFEOS DE BRONCE:

Completa los capítulos o los requisitos indicados en cada caso:

- Capítulo 1-1 completado.
- Capítulo 1-2 completado.
- Capítulo 2-1 completado.
- Capítulo 2-2 completado.
- Capítulo 2-3 completado.
- Capítulo 3-1 completado.
- Capítulo 3-2 completado.
- Capítulo 3-3 completado.
- Capítulo 4-1 completado.
- Capítulo 4-2 completado.
- Capítulo 5-1 completado.
- Capítulo 5-2 completado.
- Capítulo 5-3 completado.
- Capítulo 6-1 completado.
- Capítulo 6-2 completado.
- Capítulo 6-3 completado.
- **Recluta:** Completa todo el juego en dificultad Aficionado.
- **Soldado:** Completa todo el juego en dificultad Normal.
- **Cazador de huevos:** Encuentra los 4 tipos de huevo.
- **Un amigo en apuros:** Salva 10 veces a tu pareja al ver "Ayuda".
- **Salvavidas:** Salva 10 veces a tu pareja cuando veas "Muriendo".
- **Curando migrañas:** Consigue 20 explosiones de cabeza.
- **Corte superior:** Derrota a 5 enemigos con el cuchillo.
- **Cattle Prod:** Derrota a 30 enemigos con la porra eléctrica.
- **Control de masas:** Derrota a 30 con la torreta ametralladora.
- **Bull's eye:** Derrota a 30 con Arco.
- **Street Fighter:** Derrota a 20 enemigos con ataques físicos.
- **The Works:** Encadena un número máximo de combos.
- **Fuegos artificiales:** Lanza a un enemigo una granada, una barra de dinamita o un cocktail Molotov.
- **Ducha de carne:** Derrota a 3 Majini con una bomba de proximidad.
- **Ve hacia la luz:** Derrota a 2 enemigos con una granada cegadora.
- **Cabalga el relámpago:** Mata a un Majini con una caja eléctrica.
- **¿Tienes fuego?:** Derrota a 3 Majini a la vez con un bidón de gasolina.
- **Bautismo de fuego:** Derrota a 3 Majini a la vez con una explosión.
- **Masters of Removing:** Trabaja con un compañero para salvar a alguien especial.
- **Huevazo a la cara:** Derrota a un Majini con un huevo podrido.
- **Frenacorazones:** Vence a un enemigo apuñalándolo en el corazón.

TROFEOS DE PLATA:

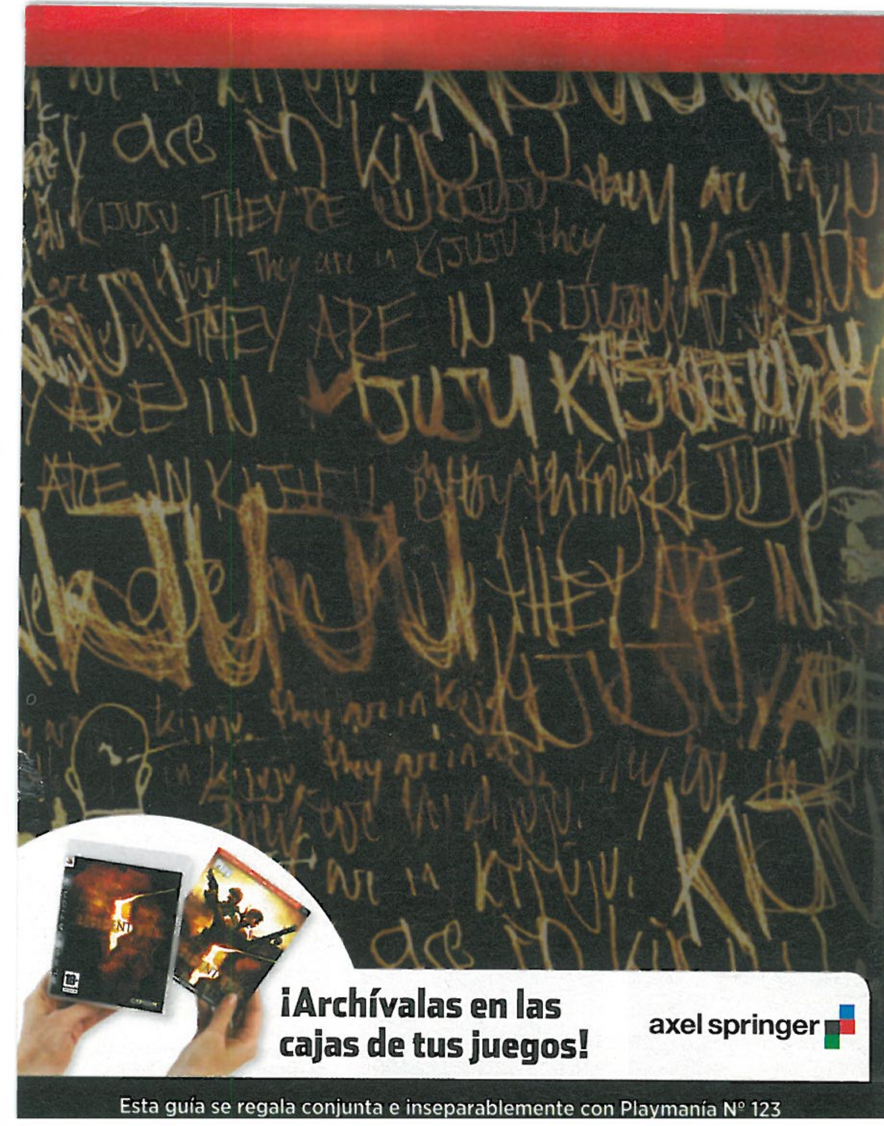
- **Todos vestidos:** Compra todos los trajes alternativos disponibles.
- **Veterano:** Completa todo el juego en dificultad Veterano.
- **Reservas:** Todas las armas.
- **Llévalas al máximo:** Mejora todas las armas.
- **Pertenecen al museo:** Consigue todos los tesoros.
- **¡Son figuras de acción!:** Consigue todas las figuras.
- **Aspirina de plomo:** Explótale la cabeza a un Majini mientras salta.
- **Sé el cuchillo:** Desvía con tu cuchillo la flecha de un arco.
- **Drive By:** Detén un camión blindado sacando al conductor.
- **¿Confías en mí?:** Salva repetidas veces la vida a tu pareja.

TROFEOS ORO

- **Héroe de Guerra:** Completa todo el juego en dificultad Profesional.

TROFEO PLATINO

- **¡Felicidades! Has superado todos tus miedos:** Ten todos los trofeos.


¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer
Esta guía se regala conjunta e inseparablemente con Playmanía Nº 123